

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Di setiap daerah pasti memiliki budaya asli mereka. Kutai juga memiliki budaya asli yang setiap tahunnya selalu dirayakan, yaitu Erau. Erau Adat Kutai atau biasa disebut *Erau International Folklore and Art Festival* (EIFAF) adalah sebuah tradisi budaya Indonesia yang dilaksanakan setiap tahun dengan pusat kegiatan di kota Tenggarong, Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Kegiatan yang paling menarik dari keseluruhannya adalah acara *belimbur* menyiramkan air ke warga-warga. Bersamaan dengan rombongan Keraton yang mengantarkan Naga Bini dan Naga Laki ke Kutai Lama, diadakan serangkaian ritual lainnya di depan Keraton Kutai. Rangkaian ritual ini dimulai dengan beumban, begorok, rangga titi, dan berakhir dengan *belimbur*.

Walaupun rutin diadakan setiap tahun, namun masyarakat Kutai Kartanegara juga banyak yang tidak tahu arti kata *Belimbur*. Kebanyakan dari mereka yang berkunjung hanya datang dan ikut dalam acara saja. Jika dilupakan, maka ada akibat yang akan ditimbulkan kalau tidak tahu tentang *Belimbur*. Akibatnya adalah anak muda jadi tidak tahu siapa leluhurnya, tidak punya kebanggaan siapa mereka. Mereka akan merasa rendah diri tidak tahu kelebihan nenek moyang mereka. Sangat berbahaya jika generasi muda tidak punya identitas diri.

Minimnya mereka yang tidak tertarik dengan budaya, khususnya berfokus kepada budaya Erau “Belimbur” ini. Dengan itu penulis membuat sebuah media digital yang berfokus kepada *concept art game*. Game ini bertemakan pendidikan dan budaya yang menghibur dengan genre *adventure* menggunakan jalan cerita dari awal hingga akhir perjalanan sang Hero. Game “Belimbur” akan memasukkan pesan dan nilai moral, semangat juang, dan juga kesenian. Penulis dengan optimis mempercayai bahwa *concept art game* dengan bertemakan budaya dapat bersaing dengan *game* luar lainnya.

Selama pengerjaan Tugas Akhir, penulis mengalami beberapa kendala dalam pengerjaannya, yaitu kendala saat memulai survei di lapangan. Harga tiket pesawat yang relatif cukup mahal untuk pulang pergi ke lokasi survei, minimnya referensi literatur tentang budaya “Belimbur” yang membuat proses pengerjaan lebih memakan waktu lama.

B. Saran

Setelah melakukan perancangan *concept art game* ini, penulis berharap banyak peneliti yang mengambil kajian mengenai pentingnya peduli dengan budaya yang harus terus dilestarikan. Sangat diharapkan Dinas Pariwisata dapat lebih meningkatkan kualitas informasi yang lebih komunikatif dan kreatif secara efisien.

Bagi mereka yang ingin mengerjakan dengan tema *concept art game*, sebaiknya menguasai dahulu teknik yang lebih baik, dari segi ilustrasi dan desain, yang dapat membuat karakter lebih menarik dan unik.

Harapan penulis pada perancangan ini adalah agar dapat menginspirasi para pembaca. Kemudian disarankan kepada orang-orang yang berminat untuk membuat perancangan *concept art game* diperlukan riset mendalam mengenai hal yang ingin dirancang.

Perancangan ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa depan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design: Second Edition*. Berkeley: New Riders.
- Azmidi. 2010. *Erau: Tradisi dan Ritual Kesultanan Kutai Kartanegara*. Tenggarong: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Tenggarong.
- Bates, Bob. 2004. *Game Design: Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Hasan Rais, Syaukani. 2002. *Kerajaan Kutai Kartanegara*. Tenggarong: UHAINDO offset.
- Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit Andi).
- Mulyana, Deddy dan Jalaluddin Rakhmat. 2006. *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shamsuddin, Abu Kamal, et.al,. 2013. *Evaluating Content Based Animation through Concept Art*. Jurnal Internasional Tren dalam Ilmu Komputer Vol. 2, Issue 11.
- Upton, Brian. 2018. *Situasional Game Design*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.

WEBTOGRAFI

- <http://harsatput24.blogspot.co.id/2013/05/game-design-concept.html>
diakses tanggal 27 Oktober 2017, pukul 10.46 WIB
- <http://www.kutaikartanegara.com/>
diakses tanggal 26 Oktober 2017, pukul 22.05 WIB
- <https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>
diakses tanggal 7 Juni 2018, pukul 20.15 WIB
- <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>
diakses tanggal 25 Februari 2018, pukul 22.58 WIB
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)#cite_note-AndroidInc-14](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)#cite_note-AndroidInc-14)
diakses tanggal 10 Desember 2017, pukul 22.19 WIB
- <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/belimbur-tradisi-massal-wujud-syukur-dan-pembersihan-diri>

diakses tanggal 7 Juni 2018, pukul 16.50 WIB

<https://inet.detik.com/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara>

diakses tanggal 25 Februari 2018, pukul 22.54 WIB

<https://kukarkab.go.id/>

diakses tanggal 26 Oktober 2017, pukul 22.00 WIB

<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/belimbur-tradisi-massal-wujud-syukur-dan-pembersihan-diri>

diakses tanggal 25 Februari 2018, pukul 23.02 WIB

<https://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>,

diakses tanggal 20 Mei 2018 14.49 WIB

<https://www.suara.com/lifestyle/2017/07/31/082040/belimbur-upacara-penyucian-diri-setelah-pelaksanaan-erau>

diakses tanggal 7 Maret 2018, pukul 22.11 WIB

<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>

diakses tanggal 7 Juni 2018, pukul 19.14 WIB



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Alamat Jl. Parangtritis Km. 6.5 phone (0274) 381590 Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM
Jurusan / Program Studi
Semester
Judul / Tugas Akhir

HANAVUL HUSNA / 1412 32 00 24
DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Genap Tahun Akademik 2018/2019
PERANCANGAN CONCEPT ART GAME GUDAYA ERA
"KARTASINGGA PERBISAN" 2019

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing
21/02/2018	Koreksi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan	MAY
26/03/2018	Rangkas & tulis Bab I, II (Teori, referensi).	MAY
3/04/2018	Bab II temuan. Bawa contoh karya serupa dari sumber lain	MAY
6/06/2018	Tegaskan isi tujuan & strategi (Konsep).	MAY
16/10/2018	Tegaskan temuan tokoh 3	MAY

Pembimbing I/II *

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Alamat: Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone: (0274) 381590 Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TEGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM
Jurusan / Program Studi
Semester
Judul / Tugas Akhir

HANAN, HUSNA / 1912320011
DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Genap Tahun Akademik 2018/2019
PELAKSANAAN CONCEPT ART GAME "DAYA ERAT" BERBENTUK ADAT
KUTAI KERTANEGARA BERBENTUK ANDROID

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	Tanda tangan pembimbing
10/03/2019	Spesifikasi Tujuan Kreatif	MAY
28/03	Selamatkan siluout Post + Karya	MAY
1/04/2019	Kesimpulan Disempurnakan	MAY

Pembimbing IRI *



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR
UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM
Jurusan / Program Studi
Semester
Judul / Tugas Akhir

HANANUL HUDA / 1412320024
DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Genap * Tahun Akademik 2018/2019
PELAKSANAAN CONCEPT ART GAME BUDAYA ERA * BILIMBUK * ADAT
KULTUR KARTANE GARA BERBASIS ANDROID

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing
23 Januari 2018	Proposal lanjutkan ke Bab I	
Rabu 13 Mei 2018	Alasan mengapa concept art perlu dibuat? Lanjutkan ke Bab III	
Rabu 6 Juni 2018	Perlu lebih detail ttg studi karakter, Environment Atribut dsb	
Selasa 16 Oktober 2018	- Bab 3 diselesaikan - Karakter lebih dibuat detail dan deskripsi dari wujud karakter juga dibuat lebih detail	
Kamis 27 Desember 2018	- Penambahan Bab 3 lebih spesifik karakter	

Pembimbing I/II *

*) capret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA
Alamat Jl. Parangtritis Km. 6,5 phone : (0274) 381590, Yogyakarta

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI/DESAIN

Nama / NIM
Jurusan / Program Studi
Semester
Judul / Tugas Akhir

HASNAUL HUSNA / 140220024
DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Genap Tahun Akademik 2018/2019
PERAN GELANG CONCEPT ART GAME BUDAYA ERA "BELAKANG" ADAT
KATA KALITANEGARA SOTR HANIS ANDRINO

Tanggal	Koreksi/sasaran/perubahan	tanda tangan pembimbing
2 Januari Rabu	Selesaikan Bab 4. Visualisasi	
11/3/2019	Tambahkan Sumber referensi	
26/3/2019	Tata ulang urutan visual di Bab IV dan menambahkan unsur-unsur visual budaya Dayak Kalimantan	

Pembimbing I/II *

*) coret yang tidak perlu